

Entwicklung und Evaluation eines Crowdsourcing-Tools für die Transkription handschriftlicher Liedblätter

Thema:

Entwicklung und Evaluation eines Crowdsourcing-Tools für die Transkription handschriftlicher Liedblätter

Art:

[MA](#)

BetreuerIn:

[Manuel Burghardt](#)

BearbeiterIn:

Sebastian Spanner

ErstgutachterIn:

[Christian Wolff](#)

ZweitgutachterIn:

[N.N.](#)

Status:

[abgeschlossen](#)

Stichworte:

[Digital Humanities](#), [Crowdsourcing](#), [Web Development](#)

angelegt:

2015-12-08

Antrittsvortrag:

2015-12-16

Abschlussvortrag:

2016-06-13

Textlizenz:

[Unbekannt](#)

Codelizenz:

[Unbekannt](#)

Hintergrund

Das Regensburger Volksmusik-Portal verfügt über einen Bestand von mehreren tausend Liedblättern mit handschriftlich notierten, monophonen Melodien und Liedtexten aus dem deutschsprachigen Raum des 19. - 20. Jhd. Die Metadaten eines Großteils des Bestands wurden bereits in ein digitales Archivsystem überführt. In einem nächsten Schritt sollen nun auch die Inhalte der Blätter digitalisiert werden. Die Digitalisierung mit Hilfe von OMR-Verfahren ist aufgrund der unterschiedlichen handschriftlichen Gestaltung nicht möglich, daher soll ein Crowdsourcing-Ansatz verfolgt werden.

Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist die Erstellung einer Crowdsourcing-Plattform zur Digitalisierung der Notenblätter.

Dabei soll ein intuitives und einfaches Interface erstellt werden, welches es ermöglicht die Notenblätter auch mit geringen musikalischen Kenntnissen in digitale Form zu übertragen. Ziel der Plattform soll es sein, die gesamte Sammlung in MusicXML zu annotieren um diese anschließend auswerten zu können. Zusätzlich soll ein Konzept entwickelt werden, wie Anwender motiviert werden können die Plattform zu nutzen (bspw. Gamification). Eine Schnittstelle zu einer bereits vorhandenen Crowdsourcing-Plattform, beispielsweise CrowdFlower, soll ebenfalls bereitgestellt werden.

Konkrete Aufgaben

- Analyse vorhandener Plattformen und Technologien
- Entwicklung und Gestaltung eines Interaktionskonzepts
- Auswahl der Gamification-Elemente
- Implementierung der Plattform
- Testen der Plattform auf Usability
- Eventuell abschließende Studie zum Erfolg der Plattform (Vergleich mit Profis, OMRs)

Erwartete Vorkenntnisse

Keine

Weiterführende Quellen

<http://www.whats-the-score.org/>

Causer, T., & Wallace, V. (2012). Building A Volunteer Community: Results and Findings from Transcribe Bentham. Digital Humanities Quarterly, 006(2).

Meier, F., Bazo, A., Burghardt, M., & Wolff, C. (2013). A Crowdsourced Encoding Approach for Handwritten Sheet Music. In Music Encoding Conference.

From:

<https://wiki.mi.ur.de/> - **MI Wiki**

Permanent link:

https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/crowdsourcing_fuer_handschriftliche_liedblaetter

Last update: **01.10.2019 11:22**

